


**ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬ АСАЯНОВА ЭЛЬВИРА МАРАТОВНА**

УТВЕРЖДАЮ  
ИП АСАЯНОВА ЭЛЬВИРА МАРАТОВНА

 Э.М. Асаянова  
25 августа 2025 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА**  
**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**  
**«Занимательная математика для дошкольников»**

**Направленность: естественнонаучная**

**Уровень программы: ознакомительный**

**Возраст обучающихся: 3 - 4 года**

**Срок реализации: 1 год**

**Количество часов в год - 84 часа**

**МОСКВА, 2025 г.**

## СОДЕРЖАНИЕ

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА .....	3
2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ .....	5
3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ .....	7
4. УЧЕБНЫЙ ПЛАН, УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН И СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ...	8
4.1. Учебный план .....	8
4.1.1. Рабочая программа модулей дополнительной общеобразовательной программы «Занимательная грамота для дошкольников» .....	10
-УЧЕБНЫЙ ГРАФИК ПРОГРАММЫ .....	29
6. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.....	30
6.1. Материально-технические условия.....	30
6.2 Методическое обеспечение программы.....	30
6.3 Кадровое обеспечение программы.....	31
6.4 Учебно-методическое обеспечение .....	31
6.5 Список используемой литературы: .....	32
7. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ.....	32
8.ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ .....	33

## 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная образовательная программа дополнительная общеразвивающая программа «Занимательная математика для дошкольников» имеет социально-педагогическую направленность, предназначена для занятий с детьми в возрасте 3-4 лет. Уровень освоения программы - ознакомительный.

Нормативно-правовую базу данной программы составляют:

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
3. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи" (вместе с "СП 2.4.3648-20. Санитарные правила...")» (Зарегистрировано в Минюсте России 18.12.2020 № 61573).

Данная программа разработана на основе авторской программы по развитию математических представлений у детей дошкольного возраста «Игралочка» авторов Петерсон Л.Г., Кочемасовой Е.Е.

**Актуальность** программы определяется ее соответствием современным жизненным требованиям. Математика становится неотъемлемой частью профессиональной деятельности огромного числа специалистов, и эта тенденция будет только усиливаться в будущем. Математическое образование с раннего возраста открывает широкие возможности для развития детского мышления. Дошкольный период является оптимальным для активного формирования физических и интеллектуальных способностей, включая математические навыки. Знания и умения, полученные в детском саду, создают прочную основу для успешного обучения в школе и дальнейшего интеллектуального развития. В ходе занятий с детьми дошкольного возраста используются частые смены видов деятельности, учитывается неустойчивость внимания.

В современном мире дети растут и формируются в условиях стремительного развития информационных технологий и цифровой среды. Каждый год технологический прогресс и научные достижения двигаются вперед, создавая для детей огромный поток информации. Эти изменения требуют от них более высокого уровня знаний и умений по сравнению с предыдущими поколениями.

Одной из ключевых задач современности является эффективное развитие интеллектуальных способностей детей. Сегодня особенно важно развивать у них навыки логического и творческого мышления, умение планировать свою деятельность, аргументировать свою точку зрения, быть самостоятельными и активными. Дети с развитым интеллектом лучше усваивают материал, более уверены в себе, легче адаптируются к новым условиям и лучше подготовлены к школе. Чем раньше начинается развитие мыслительных процессов у ребенка, тем эффективнее

формируются его учебные навыки. Возникает вопрос: как развить мыслительные способности у маленьких детей?

Важную роль в интеллектуальном развитии ребёнка играет математическое образование. Математика — это мощный инструмент развития, который способствует улучшению памяти, речевых навыков, воображения и эмоциональной сферы. Она воспитывает целеустремленность, усидчивость и творческий подход к решению задач.

**Педагогическая целесообразность.** Данная программа позволяет приобщать детей к игровому взаимодействию, обогащать математические представления, интеллектуально развивать дошкольника через развивающие игры. Эти игры объединяют принципы, заложенные в них: интерес, познание, творчество. В каждой игре ребенок всегда добивается какого-то «предметного» результата. Постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Развивающие игры создают условия для проявления творчества, стимулируют развитие умственных способностей ребенка. Взрослому остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения в более сложные формы игровой активности. Необходимым условием организации занятий с дошкольниками является психологическая комфортность детей, обеспечивающая их эмоциональное благополучие. Атмосфера доброжелательности, вера в силы ребенка, индивидуальный подход, создание для каждого ситуации успеха необходимы не только для познавательного развития детей, но и для их нормального психофизического состояния. Данная программа способствует развитию сотрудничества детей, педагогов и родителей, созданию прочных связей семьи и образовательного учреждения.

Для детей дошкольного возраста ведущим видом деятельности является игра. **Отличительной особенностью данной программы является** нестандартная организация обучения. Знакомство с математикой происходит не через сухую теорию, а через увлекательную игру, в ходе которой осуществляется познание окружающего мира и открытие его закономерностей.

**Новизна программы** «Занимательная математика для дошкольников» состоит в том, что основные математические понятия преподносятся через игровые задания, что помогает удерживать внимание детей и поддерживать их интерес к учёбе. Каждая тема завершается увлекательной игрой-путешествием, а весь процесс обучения построен на игровых принципах. Это помогает детям легче адаптироваться к учебному процессу. Обучающие игры являются эффективным инструментом познания. В процессе игры дети естественным образом усваивают новые знания, которые затем систематизируются, углубляются и закрепляются. Это способствует формированию у детей творческого подхода к решению интеллектуальных задач.

Возраст обучающихся 3-4 года

Данная программа предусматривает построение процесса обучения по спирали с усвершенствованием на каждом этапе до качественно нового уровня.

Срок реализации:

Данная образовательная программа рассчитана на 84 часа (42 недели)

Формы и режим занятий

Форма освоения программы – очная

Формы занятий:

Занятия проводятся в технологии «Ситуация», которая является модификацией для дошкольной ступени технологии деятельностного метода Л.Г. Петерсон.

Выделяются три типа образовательных ситуаций (занятий) с детьми младшего дошкольного возраста:

- занятия «открытия» нового знания;
- занятия тренировочного типа;
- занятия обобщающего типа (итоговые).

Слово «занятие» применительно к дошкольникам мы понимаем как условное обозначение заинтересованной и увлекательной совместной деятельности детей и взрослых по исследованию личностно значимой для детей образовательной ситуации.

Увлеченность детей, их горящие глаза, желание играть еще и еще — вот те необходимые условия, без которых описанные выше задачи подготовки детей к успешному переходу на следующую ступень образования решить невозможно. Условие необходимое, но не достаточное, — ведь речь идет не просто об общении и приятном времяпровождении, а о формировании у детей в процессе организованной образовательной деятельности необходимых представлений, умений, качеств. И здесь на помощь педагогу приходит соответствующий новым требованиям педагогический инструментарий — описанная выше система дидактических принципов и технология «Ситуация».

## 2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Основной **целью** дополнительной общеобразовательной программы дополнительной общеразвивающей программы «Занимательная математика для дошкольников» является создание условий для накопления каждым ребенком опыта деятельности и общения в процессе освоения математических способов познания действительности, что станет основой для его умственного и личностного развития, формирования целостной картины мира, готовности к саморазвитию и самореализации на всех этапах жизни, всестороннее развитие ребенка; развитие его мотивационной сферы; интеллектуальных и творческих способностей; качеств личности.

### **Задачи**

- **обучающие:**
  - развивать умение выделять и выражать в речи признаки сходства и различия предметов по цвету, форме, размеру;
  - развивать умение устанавливать равночисленность групп предметов путем составления пар; выражать словами, каких предметов больше (меньше), каких поровну;
  - формировать умение в простейших случаях находить общий признак группы, состоящей из 3-4 предметов; находить «лишний» предмет.
  - познакомить с понятиями «один» и «много», развивать умение находить в окружающей обстановке много предметов и один предмет;
  - развивать умение уравнивать группы предметов двумя способами: либо убирая от большей, либо прибавляя к меньшей группе;
  - формировать представление об образовании следующего числа путем прибавления единицы;

- развивать умение считать в пределах 3 в прямом порядке (и в больших пределах – в зависимости от успехов детей группы), при пересчете согласовывать в роде, числе и падеже существительное с числительным (два апельсина, две груши, одно яблоко) и относить последнее числительное ко всей группе;
  - формировать умение отсчитывать предметы из большого количества по образцу и названному числу (в пределах трех);
  - развивать умение соотносить запись чисел 1, 2, 3 с количеством предметов.
  - развивать умение узнавать и называть размер предмета (самый большой, поменьше, самый маленький);
  - определять величину предметов контрастных размеров (большой – маленький, длинный – короткий, высокий – низкий, широкий – узкий);
  - формировать умение при сравнении двух предметов соизмерять один предмет с другим по заданному признаку величины (длине), пользуясь приемами наложения и приложения.
  - развивать умение узнавать и называть круг, треугольник, шар;
  - обследовать форму этих фигур, используя зрение и осязание; совершенствовать умение находить эти формы в окружающих предметах.
  - развивать умение ориентироваться в расположении частей своего тела и в соответствии с ними различать пространственные направления от себя: верху – внизу, впереди – сзади, справа – слева;
  - учить различать правую и левую руку;
  - формировать умение в простейших случаях устанавливать последовательность событий, различать части суток: утро – день – вечер – ночь.
- **воспитательные:**
    - Развивать любознательность, активность и инициативность детей в различных видах деятельности (познавательно-исследовательской деятельности, игре, общении и др.).
    - Воспитывать нравственно-волевые качества личности (произвольность поведения, умение целенаправленно владеть волевыми усилиями, устанавливать правильные отношения со взрослыми и сверстниками, договариваться, уважать интересы и чувства других).
    - Воспитывать положительное отношение к миру, другим людям и самому себе.
  - **развивающие:**
    - Развивать мыслительные операции и логические способы познания математических свойств и отношений (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, абстрагирование, сериация, конкретизация, аналогия).
    - Развивать сенсорные процессы и способы познания математических свойств и отношений (обследование, группировка, упорядочение, разбиение), вариативное мышление, воображение, творческие способности.

- Развивать находчивость, смекалку, сообразительность, стремление к поиску нестандартных решений задач.
- Формировать умение аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения.

### **3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

#### **Ожидаемые результаты реализации образовательной программы**

По итогам обучения по дополнительной общеобразовательной программе «Занимательная математика для дошкольников» ожидается, что обучающиеся способны:

- считать до 3, отсчитывать 3 предмета от большего количества;
- узнавать и называть круг, треугольник, шар;
- находить в окружающей обстановке предметы, сходные по форме;
- сравнивать по высоте и длине путем приложения и наложения;
- различать пространственные отношения от себя: впереди – сзади, сверху – внизу, справа – слева.

## **4. УЧЕБНЫЙ ПЛАН, УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН И СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

### **4.1. Учебный план**



№ п/п	Модули	Вс ег о ча со в	Те ор ия	Пр ак ти ка	Те ку щ ий ко нт ро ль	Пр ом еж ут оч ны й ко нт ро ль	Ит ог ов ы й ко нт ро ль
	Цвет.	5	2	3	1	0	0
	Цвет, размер.	5	2	3	1	0	0
	Цвет, форма, размер.	5	2	3	1	0	0
	Один, много.	5	2	3	1	0	0
	Столько же, больше, меньше. Сравнение групп предметов по количеству.	5	2	3	1	0	0
	Счет до двух.	5	2	3	1	0	0
	Числа и цифры 1 и 2.	5	2	3	1	0	0
	Повторение.	2	1	1	1	0	0
	Круг.	5	2	3	1	0	0
	Шар.	5	2	3	1	0	0
	Пространственные отношения: на — над — под.	5	2	3	1	0	0
	Пространственные отношения: длиннее —	5	2	3	1	0	0
	Повторение	2	1	1	1	0	0
	Промежуточный контроль	1	0	1	0	1	0
	Пространственные отношения: слева — справа — посередине	5	2	3	1	0	0
	Счет до трех.	5	2	3	1	0	0
	Треугольник.	5	2	3	1	0	0
	Число и цифра 3.	5	2	3	1	0	0
	Повторение	3	2	1	1	0	0
	Итоговая контроль — финальная педагогическая диагностика	1	0	1	0	0	1

ИТОГО	84	34	50	18	1	1
-------	----	----	----	----	---	---

#### **4.1.1. Рабочая программа модулей дополнительной общеобразовательной программы «Занимательная грамота для дошкольников»**

##### **Тема 1. Цвет**

(всего 5 акад. ч.: теория – 2 ч., практика – 3 ч.)

Теория – 2 часа

Цель темы:

Формирование умения распознавать, называть и группировать предметы по четырём основным цветам (красный, жёлтый, зелёный, синий); развитие операций анализа, сравнения и классификации на основе цветового признака.

Изучаемый материал:

Цвет как свойство предмета:

- Цвет — один из признаков, по которому можно отличить один предмет от другого.
- Один и тот же предмет может быть разного цвета, но при этом сохранять форму и размер.

Названия и распознавание цветов:

- Красный — помидор, флаг, яблоко.
- Жёлтый — солнце, лимон, цыплёнок.
- Зелёный — лист, огурец, трава.
- Синий — небо, море, шарик.

Сравнение и классификация:

- Предметы одного цвета можно объединить в одну группу — это называется классификация по цвету.
- Предметы разного цвета — неодинаковые по цвету.

Математические действия с цветом:

- Выделение общего признака (цвет) у группы предметов.
- Соотнесение реальных предметов с цветовыми образцами.
- Использование цвета как критерия при выполнении логических заданий («найди лишнее», «продолжи ряд»).

Практика – 3 часа

Формы проведения практики:

- Игра «Дорожки»:

— Дети раскладывают цветные фишки или карточки по дорожкам соответствующего цвета.

— Задание: «Проведи красный мяч по красной дорожке».

- Игра «В гости»:

— На столе — предметы разного цвета. Ребёнок выбирает только жёлтые и «приносит в гости».

— Вопросы: «Какого цвета этот предмет?», «Почему ты его выбрал?»

- Упражнение «Разложи по коробкам»:
  - Четыре коробки помечены цветными метками.
  - Ребёнок сортирует предметы по цвету, объясняя выбор.
- Игра «Найди пару»:
  - На столе — карточки с цветными пятнами. Ребёнок находит предметы того же цвета.
- Игра «Что изменилось?» (цветовая версия):
  - На столе 4 предмета разных цветов. Ребёнок запоминает. Воспитатель меняет один цвет.
  - Задача: назвать, какой предмет изменил цвет.
- Задание на внимание «Цветовой ряд»:
  - Воспитатель выкладывает последовательность: красный — жёлтый — зелёный.
  - Ребёнок продолжает ряд, соблюдая порядок.
- Игра «Тропинки к домикам»:
  - Каждый домик имеет цветную крышу. Ребёнок проводит фигурку по тропинке того же цвета.
- Игра «Чаепитие»:
  - Раздать чашки и блюда по цвету: «Поставь жёлтую чашку на жёлтое блюдо».

## **Тема 2. Цвет, размер**

(всего 5 акад. ч.: теория – 2 ч., практика – 3 ч.)

Теория – 2 часа

Цель темы:

Формирование умения различать и называть основные цвета (красный, жёлтый, зелёный, синий) и оттенки (светлый / тёмный); развитие представлений о размере предметов (большой, поменьше, маленький); обучение сравнению и группировке предметов по цвету и размеру; развитие мыслительных операций (анализ, сравнение, классификация).

Изучаемый материал:

Цвет и его оттенки:

- Основные цвета: красный, жёлтый, зелёный, синий.
- Оттенки: светлый и тёмный (на примере одного цвета — например, светло-синий и тёмно-синий).
- Сравнение предметов по цвету и оттенку: «одинаковые по цвету», «разные по оттенку».

Размер как свойство предмета:

- Три градации размера: большой, поменьше, маленький.
- Сравнение двух и трёх предметов по размеру: «этот больше, чем тот», «самый маленький».

Сравнение и классификация:

- Группировка предметов по одному признаку (цвет или размер).
- Сравнение по двум признакам одновременно: «это маленький красный шар», «это большой синий кубик».

Математические действия:

- Установление соответствия между предметами по цвету и размеру.
- Выделение «лишнего» предмета по цвету или размеру.
- Построение простых рядов по цвету или размеру.

Практика – 3 часа

Формы проведения практики:

- Игра «Компот»:

— Дети сравнивают фрукты по цвету и оттенку (светлый/тёмный), подбирают «светлые яблоки» и «тёмные сливы».

- Игра «Повара»:

— Готовят «блюда» из предметов одного цвета, но разного оттенка; учатся называть: «тёмно-зелёный огурец», «светло-жёлтый лимон».

- Игра «Медведи»:

— Сравнивают три игрушки-медведя по размеру: большой, поменьше, маленький. Расставляют их по росту.

- Игра «Разные коврики»:

— Подбирают коврики к медведям: большой коврик — большому медведю и т.д.; одновременно учитывают цвет.

- Игра «Башенка»:

— Строят башню из кубиков, чередуя по размеру (большой — поменьше — маленький) или по цвету.

- Игра «Магазин обуви»:

— Подбирают обувь по размеру для разных персонажей (большой — для папы, маленький — для ребёнка).

- Игра «Подбери заплатку для коврика»:

— Выбирают заплатку того же цвета и размера, что и дырка в коврике.

- Игра «Нарядим кукол»:

— Одевают кукол в наряды одного цвета, но разного оттенка; обсуждают: «у Маши светло-красное платье, а у Кати — тёмно-красное».

### **Тема 3. Цвет, форма, размер**

(всего 5 акад. ч.: теория – 2 ч., практика – 3 ч.)

Теория – 2 часа

Цель темы:

Формирование представлений о форме как свойстве предмета; знакомство с плоскими геометрическими фигурами (круг, квадрат, треугольник, овал, прямоугольник); развитие умения сравнивать и группировать предметы по трём признакам: цвету, форме и размеру.

Изучаемый материал:

Форма предметов:

- Предметы могут быть круглыми, квадратными, треугольными и т.д.
- Форма не зависит от цвета и размера.

Названия плоских фигур:

- Круг — как солнце, колесо.
- Квадрат — как кубик, окно.
- Треугольник — как колпак, флажок.
- Овал — как яйцо, огурец.
- Прямоугольник — как дверь, книга.

Сравнение и классификация:

- Группировка по форме: «все круглые предметы в одну коробку».
- Сравнение по нескольким признакам: «это маленький жёлтый круг», «это большой синий квадрат».

Математические действия:

- Нахождение предметов одинаковой формы среди разных.
- Выделение «лишнего» по форме.
- Соотнесение реальных предметов с геометрическими фигурами.

Практика – 3 часа

Формы проведения практики:

- Игра «Наведи порядок»:  
— Раскладывают предметы по коробкам: «все круги сюда», «все квадраты туда».
- Игра «Разложи по цвету»:  
— Сначала сортируют по цвету, затем внутри каждой группы — по форме.
- Игра «Собери игрушки»:  
— Собирают игрушки в корзины по форме: «все треугольные — в красную корзину».
- Игра «Игрушки едут в зоопарк»:  
— Каждому животному — фигурка определённой формы и цвета; дети подбирают «билет» (геометрическую фигуру).
- Игра «Строим дом»:  
— Используют разные фигуры: квадраты — для стен, треугольник — для крыши, круги — для окон.
- Игра «Развесим картины»:  
— Подбирают рамки по форме к картинкам (круглая картина — в круглую рамку).
- Игра «Строители»:  
— Строят конструкции по образцу, учитывая форму, цвет и размер деталей.
- Игра «Где, кто живёт?»:  
— Расселяют персонажей по домикам разной формы: «круглый дом — для зайца», «треугольный — для белки».

#### **Тема 4. Один, много**

(всего 5 акад. ч.: теория – 2 ч., практика – 3 ч.)

Теория – 2 часа

Цель темы:

Формирование понятий «один» и «много»; развитие умения различать ситуации, где предмет один, а где — много; обучение использованию этих понятий при описании количества; развитие логического мышления и операций сравнения.

Изучаемый материал:

Понятия «один» и «много»:

- «Один» — когда предмет всего один.
- «Много» — когда предметов больше одного (два и больше).
- «Ни одного» — когда предметов нет.

Сравнение количества:

- Где один предмет, а где — много.
- Ситуации: «одна кукла», «много машинок».

Связь с другими признаками:

- Предметы могут быть одного цвета, но их может быть «много».
- Один большой предмет и много маленьких.

Математические действия:

- Отбор одного предмета из группы.

- Объединение нескольких предметов в группу «много».
- Сравнение двух групп: «здесь один, а там — много».

Практика – 3 часа

Формы проведения практики:

- Игра «Цветочная поляна»:
  - На поляне один большой цветок и много маленьких. Дети определяют: «где один, где много».
- Игра «Строим длинный поезд»:
  - Один паровоз и много вагонов. Дети считают и называют: «один паровоз, много вагонов».
- Игра «Возьми лодочку»:
  - В пруду много лодочек, но ребёнок берёт одну. Обсуждение: «было много, стало на одну меньше».
- Игра «Посмотрим друг на друга»:
  - У каждого ребёнка одна шапочка, но у всех вместе — много шапочек.
- Игра «Угостим куклу Катю»:
  - Дают кукле одно яблоко, а себе берут много конфет. Сравнивают: «у Кати — один, у нас — много».
- Игра «Одеваемся на прогулку»:
  - У каждого ребёнка одна куртка, но в группе — много курток.
- Игра «Идём в гости к зайчику»:
  - Приносят зайчику один подарок, а у него в доме много морковок.
- Игра «Цыплята потерялись»:
  - Нашли одного цыплёнка, а потом — много. Сравнивают: «сначала был один, теперь много».

**Тема 5. Столько же, больше, меньше. Сравнение групп предметов по количеству**  
(всего 5 акад. ч.: теория – 2 ч., практика – 3 ч.)

Теория – 2 часа

Цель темы:

Формирование умения сравнивать группы предметов по количеству с помощью составления пар; введение понятий «столько же», «больше», «меньше»; обучение способам уравнивания групп; развитие логического мышления и операций сравнения, анализа и обобщения.

Изучаемый материал:

Сравнение групп по количеству:

- Сравнение «на глаз» недостаточно — нужно соединить предметы парами.
- Если всем хватило пары — «столько же».
- Если остались без пары — «больше» или «меньше».

Понятия «столько же», «больше», «меньше»:

- «Столько же» — равное количество.
- «Больше» — в одной группе остался лишний предмет.
- «Меньше» — в одной группе не хватает предмета для пары.

Способы уравнивания групп:

- Добавить один предмет туда, где меньше.
- Убрать один предмет оттуда, где больше.

Математические действия:

- Составление пар «один к одному».
- Сравнение групп разного состава (по цвету, форме, размеру), но одинакового количества.
- Решение практических задач на уравнивание.

Практика – 3 часа

Формы проведения практики:

- Игра «Бабочки и цветочки»:  
— Раскладывают бабочек на цветы. Если всем хватило — «столько же». Если остались бабочки — их «больше».
  - Игра «На полянке»:  
— Сравнивают количество грибов и ёжиков. Определяют: где больше, где меньше, как сделать поровну.
  - Игра «Накормим птичек»:  
— Каждой птичке — по зёрнышку. Если зёрнышек не хватило — их «меньше».
- Уравнивают: добавляют или убирают.
- Игра «Бабушкины подарки»:  
— Делят угощения между куклами поровну. Проверяют способом составления пар.
  - Игра «Кормление зайцев»:  
— Дают морковки зайцам. Сравнивают количество зайцев и морковок. Уравнивают двумя способами.
  - Игра «Запасы на зиму»:  
— Белка и ёж собирают орехи и грибы. Сравнивают, у кого больше, и делают поровну.
  - Игра «Покупка продуктов к столу»:  
— Раскладывают тарелки и вилки. Проверяют: хватит ли каждому? Используют слова «столько же», «больше», «меньше».
  - Игра «Найди лишнее» (количественная версия):  
— На карточке — 3 яблока и 2 груши. Определяют: чего больше, чего меньше, как уравнивать.

## **Тема 6. Счёт до двух**

(всего 5 акад. ч.: теория – 2 ч., практика – 3 ч.)

Теория – 2 часа

Цель темы:

Формирование представления о числе 2; обучение счёту до двух с обязательным соблюдением правил счёта (один предмет — одно число, последнее число обозначает общее количество); закрепление понятия «один»; развитие количественных представлений.

Изучаемый материал:

Правила счёта:

- Считать нужно слева направо (или в любом порядке, но без пропусков и повторов).
- Последнее названное число показывает, сколько всего предметов.

Число «один» и «два»:

- «Один» — один предмет.
- «Два» — один и ещё один.
- Число не зависит от цвета, формы, размера или расположения предметов.

Сравнение групп по количеству:

- Группа из одного предмета и группа из двух — разные по количеству.
- Две группы по два предмета — «столько же».

Математические действия:

- Отсчитывание заданного количества предметов (1 или 2).
- Сравнение групп с использованием счёта.
- Состав числа 2:  $1 + 1$ .

Практика – 3 часа

Формы проведения практики:

- Игра «Гости»:

— Сначала пришёл один гость, потом — второй. Считают: «один, два — всего два гостя».

- Игра «Что нарисовал художник?»:

— На картинке — один мяч и два флажка. Дети считают и отвечают на вопросы: «Сколько мячей? Сколько флажков?»

- Игра «Поможем художнику»:

— Дорисовывают недостающий предмет, чтобы стало два (например, один гриб — добавляют второй).

- Игра «Помогаем маме»:

— Накрывают на стол: одной кукле — одна тарелка, двум куклам — две тарелки.

- Игра «Готовим пирог»:

— Кладут в корзину два яблока, одну грушу. Считают, сколько фруктов каждого вида.

- Игра «Едем в гости к бабушке»:

— Берут с собой два подарка. Отсчитывают по заданию: «возьми два печенья».

- Игра «Вкусное варенье»:

— Раскладывают варенье: по одной банке для одного гостя, по две — для двоих.

- Игра с раздаточным материалом:

— На карточке — разные предметы. Задание: «Покажи, где один, где два», «Положи столько кружков, сколько гостей».

## **Тема 7. Числа и цифры 1 и 2**

(всего 5 акад. ч.: теория – 2 ч., практика – 3 ч.)

Теория – 2 часа

Цель темы:

Знакомство с цифрами 1 и 2 как символами количества; формирование умения соотносить цифру с соответствующим количеством предметов; закрепление счёта до двух и сравнения групп по количеству.

Изучаемый материал:

Цифра как обозначение числа:

- Цифра — это знак, который обозначает количество.
- Цифра 1 обозначает один предмет.
- Цифра 2 обозначает два предмета.

Соотнесение цифры и количества:

- Под цифру 1 кладут один предмет, под цифру 2 — два.
- По количеству предметов выбирают нужную цифру.



Различие между числом и цифрой:

- Число — это сколько предметов.
- Цифра — это значок, который это показывает.

Математические действия:

- Сравнение групп с опорой на цифры.
- Уравнивание групп с использованием цифр.
- Простейшие «записи» с помощью цифр (например, « $2 > 1$ » — в игровой форме).

Практика – 3 часа

Формы проведения практики:

- Игра «Зайцы»:  
— Один зайчик — цифра 1, два зайчика — цифра 2. Дети подбирают цифру к картинке.
- Игра «Посылка для зайчат»:  
— В посылке — карточки с цифрами. Дети кладут столько морковок, сколько показывает цифра.
- Игра «На почте»:  
— Получают «письмо» с цифрой. Выполняют задание: «принеси столько кубиков, сколько показывает цифра».
- Игра «Украшаем дом зайчат»:  
— На одну стену — один флажок (цифра 1), на другую — два (цифра 2).
- Игра «Готовимся к празднику»:  
— Раскладывают угощения: под цифру 1 — одно яблоко, под цифру 2 — два.
- Игра «Наряжаем ёлку»:  
— Вешают на ёлку столько шаров, сколько указано цифрой на карточке.
- Игра с цифровыми карточками:  
— Воспитатель показывает цифру — дети выкладывают соответствующее количество предметов.
- Игра «Найди цифру»:  
— Среди карточек с цифрами 1 и 2 находят нужную по заданию: «покажи цифру, которая обозначает два гриба».

## **Тема 8. Повторение**

(всего 2 акад. ч.: теория – 1 ч., практика – 1 ч.)

Теория – 1 час

Цель темы:

Систематизация и закрепление знаний по пройденным темам: цвет, размер, форма, количественные понятия «один — много», «столько же — больше — меньше», счёт до двух, соотнесение количества с цифрами 1 и 2; развитие умения применять полученные знания в новых игровых ситуациях.

Изучаемый материал:

Цвет и оттенки:

- Распознавание и называние основных цветов (красный, жёлтый, зелёный, синий) и их оттенков (светлый / тёмный).
- Группировка предметов по цвету и оттенку.

Форма и размер:

- Называние плоских фигур: круг, квадрат, треугольник, овал, прямоугольник.
- Сравнение предметов по размеру: большой, поменьше, маленький.

Количественные представления:

- Понятия «один», «много», «ни одного».
- Сравнение групп по количеству с помощью составления пар: «столько же», «больше», «меньше».
- Счёт до двух и соотнесение с цифрами 1 и 2.

Математические действия:

- Классификация по одному и нескольким признакам.
- Уравнивание групп двумя способами.
- Решение практических задач на выбор, сравнение и обоснование.

Практика – 1 час

Формы проведения практики:

- Игра «Разноцветные шарики»:  
— Сортируют шарики по цвету и оттенку; объясняют выбор.
- Игра «Все по домам»:  
— Расселяют предметы по «домикам» с учётом формы: круглые — в круглый дом, квадратные — в квадратный и т.д.
- Игра «Готовим угощение»:  
— Готовят угощения: одному гостю — одно яблоко, многим — много печений; используют понятия «один», «много».
- Игра «Накрываем на стол»:  
— Сравнивают количество тарелок и вилок, уравнивают при необходимости; используют слова «столько же», «больше», «меньше».
- Игра «Помогаем бабушке»:  
— Отсчитывают 1 или 2 предмета по заданию; соотносят количество с цифрами.
- Игра «Учим зайку»:  
— Зайка путает цифры — дети исправляют ошибки, подбирая нужное количество предметов к цифрам 1 и 2.
- Игра «Вешаем картины на стену»:  
— Подбирают рамки по форме к картинкам; называют фигуру.
- Игра «Время обеда»:  
— Раскладывают посуду по цвету и размеру; сравнивают количество столовых приборов.

## **Тема 9. Круг**

(всего 5 акад. ч.: теория – 2 ч., практика – 3 ч.)

Теория – 2 часа

Цель темы:

Формирование представления о круге как геометрической форме; обучение распознаванию круга в окружающих предметах; развитие умения отличать круг от других фигур; закрепление счёта до двух и сравнения по свойствам.

Изучаемый материал:

Круг как форма:

- Круг — замкнутая кривая линия, у которой нет углов.
- Предметы круглой формы: солнце, колесо, тарелка, яблоко.

Отличие круга от других фигур:

- У круга нет углов, в отличие от квадрата, треугольника и прямоугольника.
- Круг можно катать, он «катится».

Связь с ранее изученным:

- Круг может быть разного цвета и размера, но форма остаётся неизменной.
- Сравнение круга с шаром (в дальнейшем — в теме 10).

Математические действия:

- Выделение круга среди других фигур.
- Группировка предметов по форме (круглые / некруглые).
- Счёт круглых предметов до двух.

Практика – 3 часа

Формы проведения практики:

- Игра «Колесо»:

— Определяют, какие предметы могут быть колёсами (только круглые); объясняют, почему квадрат не катится.

- Игра «Тележка для медведя»:

— Подбирают круглые колёса для тележки; проверяют, катится ли она.

- Игра «Открой дверь»:

— Среди фигур выбирают только круги, чтобы «открыть дверь»; тактильное узнавание на ощупь.

- Игра «Встанем в круг»:

— Дети физически образуют круг; обсуждают: «почему мы стоим в круге?».

- Игра «Подбери картинку»:

— Находят на карточках предметы круглой формы и называют их.

- Игра «Разложи яблоки»:

— Раскладывают яблоки (круглые) по корзинкам; считают: одно яблоко, два яблока.

- Игра «Найди лишнее» (форма):

— Среди кругов — один квадрат; дети находят и объясняют, почему он «лишний».

- Игра «Круглый обед»:

— Выбирают только круглую посуду для «обеда»: тарелки, бублики, помидоры.

## **Тема 10. Шар**

(всего 5 акад. ч.: теория – 2 ч., практика – 3 ч.)

Теория – 2 часа

Цель темы:

Формирование представления о шаре как объёмной геометрической фигуре; знакомство со свойствами шара (катится во все стороны, нет углов, одинаковый со всех сторон); развитие умения распознавать шар в предметах окружающей среды; различение плоского (круг) и объёмного (шар).

Изучаемый материал:

Шар как объёмная фигура:

- Шар — объёмный, его можно держать в руках.
- У шара нет углов, он гладкий и круглый со всех сторон.

Свойства шара:

- Катится во все стороны.
- Не может стоять на месте без поддержки.

Отличие шара от круга:

- Круг — плоский, шар — объёмный.
- Круг можно нарисовать, шар — взять в руки.

Математические действия:

- Соотнесение реальных предметов с моделью шара (мяч, апельсин, глобус).
- Сравнение шара с другими объёмными формами (в перспективе).
- Счёт шарообразных предметов до двух.

Практика – 3 часа

Формы проведения практики:

- Игра «Наводим порядок»:  
— Сортируют предметы: шарообразные — в одну коробку, остальные — в другую.
- Игра «Ворота»:  
— Катают предметы к «воротам»: только шары проходят легко, кубики — нет.
- Игра «Колобок»:  
— На ощупь в мешочке находят шар; объясняют, почему это шар (гладкий, катается).
- Игра «Найди предмет»:  
— Ищут в группе предметы шарообразной формы: мяч, шарик, яблоко.
- Игра «В фотоателье»:  
— Сравнивают фотографию (круг) и настоящий мяч (шар); делают вывод: «на фото — круг, а в руках — шар».
- Игра «Надуваем шарiki»:  
— Сравнивают воздушные шарiki (шары) и бумажные кружки; обсуждают различия.
- Игра «Идёт на праздник»:  
— Выбирают подарки шарообразной формы для именинника.
- Игра «Отправляемся в путешествие»:  
— Упаковывают в чемодан только те предметы, которые имеют форму шара.

### **Тема 11. Пространственные отношения: на — над — под**

(всего 5 акад. ч.: теория – 2 ч., практика – 3 ч.)

Теория – 2 часа

Цель темы:

Формирование представлений о пространственных отношениях «на», «над», «под»; обучение пониманию и использованию этих понятий при описании расположения предметов; развитие пространственного мышления и ориентировки в окружающем пространстве.

Изучаемый материал:

Пространственные отношения:

- «На» — предмет лежит поверх другого (книга на столе).
- «Над» — предмет находится выше другого, но не касается (лампа над столом).
- «Под» — предмет находится ниже другого (мяч под стулом).

Сравнение и описание расположения:

- Определение положения одного предмета относительно другого.
- Использование предлогов «на», «над», «под» при описании.

Связь с ранее изученным:

- Сравнение предметов по высоте (выше — ниже) в контексте пространственных отношений.
- Использование количественных понятий при описании («на столе — два кубика»).

Математические действия:

- Расположение предметов по инструкции («положи кубик на книгу»).
- Описание расположения в готовой конструкции.
- Решение практических задач на пространственную ориентировку.

Практика – 3 часа

Формы проведения практики:

- Игра «Строим дом»:

— Дети строят дом из кубиков, располагая крышу «над» стенами, дверь «на» стене, цветок «под» окном.

- Игра «На, над, под»:

— Воспитатель даёт задания: «положи мяч под стул», «поставь куклу на стул», «повесь флажок над доской».

- Игра «Забор»:

— Располагают предметы относительно забора: птичка «над» забором, щенок «под» забором, кот «на» заборе.

- Игра «Прятки»:

— Один ребёнок прячет игрушку, другой описывает, где она: «под ковриком», «на полке», «над дверью».

- Игра «Ёлки»:

— Сравнивают две ёлки по высоте, располагают игрушки: «на верхушке», «под ёлкой», «над веткой».

- Игра «Новоселье»:

— Расселяют игрушки по домику: кровать «на» полу, картина «над» кроватью, тапочки «под» кроватью.

- Игра с раздаточным материалом:

— На карточке — сцена с домом, деревом, облаками. Дети кладут фигурки по инструкции: «птичка над деревом», «гриб под деревом».

- Игра «Что изменилось?» (пространственная версия):

— Воспитатель меняет расположение одного предмета (например, перекладывает кубик с «на стол» на «под стол»). Дети находят и описывают изменения.

## **Тема 12. Пространственные отношения: длиннее — короче**

(всего 5 акад. ч.: теория – 2 ч., практика – 3 ч.)

Теория – 2 часа

Цель темы:

Формирование умения сравнивать предметы по длине с помощью наложения и приложения; введение понятий «длиннее», «короче»; развитие зрительного и тактильного восприятия, логического мышления.

Изучаемый материал:

Сравнение по длине:

- Длина — свойство предмета, которое можно сравнить.
- Способы сравнения: приложить концы друг к другу или наложить один на другой.

Понятия «длиннее» и «короче»:

- Если один предмет выступает — он «длиннее».
- Если он короче другого — он «короче».

Связь с ранее изученным:

- Сравнение может проводиться независимо от цвета, формы и толщины.
- Использование счёта при сравнении («две длинные дорожки», «одна короткая»).

Математические действия:

- Сравнение двух предметов по длине.
- Упорядочивание двух предметов: от короткого к длинному.
- Выбор предмета по заданному признаку («дай самый длинный карандаш»).

Практика – 3 часа

Формы проведения практики:

- Игра «Шарфы»:

— Сравнивают два шарфа: прикладывают концы, определяют, какой длиннее.

- Игра «Дорожки»:

— Выбирают дорожку, по которой быстрее дойти до домика (короткая), и по которой дальше (длинная).

- Игра «Идём по дорожкам»:

— Ходят по бумажным дорожкам разной длины, сравнивают: «по какой дорожке мы шли дольше?»

- Игра «Дорожки у домиков»:

— Подбирают к каждому домику дорожку соответствующей длины (длинная — к большому дому, короткая — к маленькому).

- Игра «Вяжем шарфы»:

— Из полосок бумаги выбирают «длинный шарф для папы» и «короткий — для ребёнка».

- Игра «Помогаем с уборкой»:

— Сортируют метёлки или палки: «длинные — сюда, короткие — туда».

- Игра «Длинная река»:

— Сравнивают две «реки» (голубые ленты), определяют, по какой лодка плывёт дольше.

- Игра «Строим лодку»:

— Выбирают доски разной длины для строительства: «длинные — для борта, короткие — для сиденья».

### **Тема 13. Повторение**

(всего 2 акад. ч.: теория – 1 ч., практика – 1 ч.)

Теория – 1 час

Цель темы:

Систематизация и закрепление знаний по пройденным темам: геометрические формы (круг, шар, треугольник), счёт до трёх, цифры 1–2, пространственные отношения («на — над — под», «длиннее — короче»); развитие умения применять знания в новых игровых ситуациях.

Изучаемый материал:

Геометрические фигуры:

- Круг и шар: отличие плоского и объёмного.

Числа и цифры:

- Счёт до двух.
- Соотнесение количества с цифрами 1, 2.

Пространственные отношения:

- «На», «над», «под».
- «Длиннее», «короче».

Математические действия:

- Классификация по форме, цвету, размеру.
- Сравнение групп по количеству и длине.
- Ориентировка в пространстве по инструкции.

Практика – 1 час

Формы проведения практики:

- Игра «Делаем заготовки»:  
— Сортируют «овощи» по форме: круглые (помидоры), треугольные (кусочки пиццы).
- Игра «День рождения зайки»:  
— Готовят угощения: 1 торт, 2 яблока; соотносят с цифрами.
- Игра «Испечём угощения»:  
— Выбирают шарообразные «фрукты» и круглые «печенья»; различают форму.
- Игра «Баранки для ежика»:  
— Отсчитывают 2 круглые «баранки»; называют форму и количество.
- Игра «Новоселье»:  
— Расставляют мебель: «кровать на полу», «картина над кроватью».
- Игра «Строим мост»:  
— Выбирают самую длинную доску для моста; сравнивают методом приложения.
- Игра «Плывём по реке»:  
— Сравнивают «реки» по длине, выбирают лодку; считают пассажиров (1, 2).

#### **Тема 14. Промежуточный контроль**

(всего 1 акад. ч.: теория – 0 ч., практика – 1 ч.)

Практика – 1 час

Цель темы:

Диагностика уровня усвоения материала по темам 1–13; выявление пробелов в

знаниях; оценка умений: счёт до двух, соотнесение цифры и количества, узнавание форм (круг, шар), ориентировка в пространстве, сравнение по длине и количеству. Формы проведения практики: моделирование несложных игровых, диагностических ситуаций, в которых дети непосредственно участвуют.

### **Тема 15. Пространственные отношения: слева — справа — посередине**

(всего 5 акад. ч.: теория – 2 ч., практика – 3 ч.)

Теория – 2 часа

Цель темы:

Формирование представлений о пространственных отношениях «слева», «справа», «посередине» относительно себя и других объектов; развитие пространственной ориентировки и зрительно-моторной координации.

Изучаемый материал:

Пространственные ориентиры:

- «Слева» — там, где левая рука.
- «Справа» — там, где правая рука.
- «Посередине» — между двумя предметами или в центре.

Ориентировка «от себя» и «от предмета»:

- «Мяч слева от меня».
- «Кукла справа от зайца».

Связь с ранее изученным:

- Использование количества и формы при описании: «справа — два круга», «слева — один треугольник».

Математические действия:

- Расположение предметов по инструкции.
- Описание расположения в ряду.
- Нахождение предмета по описанию («что стоит посередине?»).

Практика – 3 часа

Формы проведения практики:

- Игра «Подарок зайцу»:

— Кладут подарки: «слева — яблоко, справа — морковку, посередине — цветок».

- Игра «Как пройти до домика зайчика?»:

— Выполняют маршрут по инструкции: «сделай шаг вперёд, поверни направо, иди мимо дерева слева».

- Игра «Уборка»:

— Расставляют игрушки на полке: «медведь слева, кукла справа, машинка посередине».

- Игра «Путешественники»:

— Рассаживают пассажиров в поезд: «первый слева — кукла, последний справа — зайка, посередине — мишка».

- Игра «Собираем рюкзак»:

— Кладут предметы: «справа — бутылка, слева — бутерброд, посередине — книга».



- Игра «Путешественники (продолжение)»:

— Описывают, кто сидит рядом: «слева от меня — лиса, справа — белка».

- Игра с карточками:

— На карточке — три предмета в ряд. Вопросы: «что слева?», «что посередине?», «что справа?»

- Игра «Найди по описанию»:

— Воспитатель описывает: «предмет, который справа от треугольника и слева от круга». Ребёнок находит.

## **Тема 16. Счёт до трёх**

(всего 5 акад. ч.: теория – 2 ч., практика – 3 ч.)

Теория – 2 часа

Цель темы:

Формирование представления о числе 3; обучение счёту до трёх с соблюдением правил счёта (один предмет — одно число, последнее число обозначает общее количество); закрепление понятий «один», «два»; развитие количественных представлений и логического мышления.

Изучаемый материал:

Правила счёта до трёх:

- Считать нужно без пропусков и повторов.
- Последнее названное число показывает, сколько всего предметов.

Число «три»:

- Три — это один, ещё один и ещё один.
- Число не зависит от цвета, формы, размера или расположения предметов.

Сравнение количества:

- Группа из трёх предметов больше, чем из двух или одного.
- Три одинаковых предмета — «столько же», три разных — «разные по свойствам, но одинаковые по количеству».

Математические действия:

- Отсчитывание заданного количества предметов (1, 2 или 3).
- Сравнение групп с использованием счёта.
- Состав числа 3:  $1 + 1 + 1$ ,  $2 + 1$ .

Практика – 3 часа

Формы проведения практики:

- Игра «Гости пришли»:

— Сначала пришёл один гость, потом второй, потом третий. Дети считают: «один, два, три — всего три гостя».

- Игра «Найди мячи»:

— На столе разные предметы. Задание: «найди три мяча», «покажи, где три предмета».

- Игра «Выступление клоунов»:
  - Три клоуна выходят на арену. Дети считают и отвечают: «сколько клоунов?», «кто первый, второй, третий?»
- Игра «Футболисты»:
  - Выбирают трёх игроков в команду. Считают: «один вратарь, два нападающих — всего три».
- Игра «Соревнования»:
  - Расставляют три флажка на дорожках. Сравнивают: «у кого три флажка?», «у кого меньше?»
- Игра «Наводим порядок дома»:
  - Убирают игрушки: «положи три кубика в коробку», «отсчитай три ложки».
- Игра с раздаточным материалом:
  - На карточке — разные предметы. Задание: «обведи группу, где три предмета», «покажи, где два, где один».
- Игра «Считаем вместе»:
  - Воспитатель хлопает в ладоши 1, 2 или 3 раза. Дети считают и показывают карточку с соответствующим количеством.

## **Тема 17. Треугольник**

(всего 5 акад. ч.: теория – 2 ч., практика – 3 ч.)

Теория – 2 часа

Цель темы:

Формирование представления о треугольнике как геометрической форме; обучение распознаванию треугольника в окружающих предметах; развитие умения отличать треугольник от других фигур; закрепление счёта до трёх.

Изучаемый материал:

Треугольник как форма:

- Треугольник — фигура с тремя углами и тремя сторонами.
- Предметы треугольной формы: колпак, флажок, кусочек пиццы, крыша дома.

Отличие от других фигур:

- У треугольника есть углы, в отличие от круга.
- У него три угла, в отличие от квадрата (четыре).

Связь с ранее изученным:

- Треугольник может быть разного цвета и размера, но форма остаётся неизменной.
- Сравнение с кругом и квадратом.

Математические действия:

- Выделение треугольника среди других фигур.
- Группировка предметов по форме (треугольные / нетреугольные).
- Счёт треугольных предметов до трёх.

Практика – 3 часа

Формы проведения практики:

- Игра «Колпачки»:
  - Подбирают колпачки треугольной формы для клоунов; объясняют: «это треугольник — у него три угла».
- Игра «В магазине»:
  - Выбирают товары треугольной формы: флажки, кусочки торта, крыши для домиков.
- Игра «Найди своё место»:
  - На полу — геометрические фигуры. Дети становятся только на треугольники.
- Игра «Строим дом»:
  - Используют треугольники для крыш; называют форму.
- Игра «Флажки для праздника»:
  - Выбирают три треугольных флажка; считают и называют форму.
- Игра «Что лишнее?»:
  - Среди кругов, квадратов и треугольников находят «лишний» по форме.
- Игра с раздаточным материалом:
  - На карточке — фигуры. Задание: «обведи все треугольники», «покажи, где три треугольника».
- Игра «Праздничный костюм»:
  - Подбирают треугольные элементы для костюма (бант, значок, шляпа).

### **Тема 18. Число и цифра 3**

(всего 5 акад. ч.: теория – 2 ч., практика – 3 ч.)

Теория – 2 часа

Цель темы:

Знакомство с цифрой 3 как символом количества; формирование умения соотносить цифру 3 с соответствующим количеством предметов; закрепление счёта до трёх и сравнения групп по количеству.

Изучаемый материал:

Цифра как обозначение числа:

- Цифра 3 обозначает три предмета.
- Цифра — это знак, который пишут и показывают.

Соотнесение цифры и количества:

- Под цифру 3 кладут три предмета.
- По количеству предметов выбирают цифру 3.

Сравнение с цифрами 1 и 2:

- $3 > 2$ ,  $3 > 1$  — в игровой форме.
- Цифры не зависят от формы или цвета предметов.

Математические действия:

- Сравнение групп с опорой на цифры.
- Отсчитывание предметов по цифре.
- Простейшие «записи» с цифрами (например, «под цифру 3 — три шара»).

Практика – 3 часа

Формы проведения практики:

- Игра «Строители»:

— Строят башню: под цифру 3 — три кирпичика, под цифру 2 — два.

- Игра «Гараж»:

— В гараж заезжают машины: «цифра 3 — три машины», «цифра 1 — одна машина».

- Игра «Ремонт»:

— Ремонтируют дом: «нужно три гвоздя» — дети берут столько, сколько показывает цифра 3.

- Игра «Помогаем мишке»:

— Мишка просит три ягоды. Дети кладут ягоды под карточку с цифрой 3.

- Игра «Помогаем лесным друзьям»:

— Раздают угощения: зайцу — 1 морковку (цифра 1), белке — 2 ореха (цифра 2), ёжику — 3 гриба (цифра 3).

- Игра «Найди цифру»:

— Среди карточек с цифрами 1, 2, 3 находят нужную по заданию: «покажи цифру, которая обозначает три шара».

- Игра с раздаточным материалом:

— На карточке — цифры и предметы. Задание: «соедини цифру с нужным количеством».

- Игра «Цифровой поезд»:

— В вагон с цифрой 3 садятся три пассажира.

## **Тема 19. Повторение**

(всего 3 акад. ч.: теория – 1 ч., практика – 2 ч.)

Теория – 1 час

Повторение пройденного материала

Практика – 2 часов

Цель темы:

Систематизация и закрепление всех пройденных тем на основе результатов промежуточного контроля; индивидуальная работа с детьми по коррекции пробелов; развитие устойчивых математических представлений.

Основные направления повторения:

Цвет, оттенки, размер.

Формы: круг, треугольник.

Объёмные фигуры: шар.

Количественные понятия: «один», «много», «столько же», «больше», «меньше».

Счёт до трёх и соотнесение с цифрами 1, 2, 3.

Пространственные отношения: «на — над — под», «слева — справа — посередине», «длиннее — короче».

Формы проведения практики:

- Игра «Математический квест»:
  - Дети проходят станции: «Цветовая», «Форма», «Счёт», «Пространство» — выполняют задания по каждой теме.
- Игра «Магазин»:
  - Покупают товары: «дай два круглых яблока», «найди длинную ленту», «положи товар под полку».
- Игра «Почта»:
  - Доставляют письма с цифрами: «в дом №2 — два письма», «в дом №3 — три письма».
- Игра «Строители»:
  - Строят конструкции по схеме с учётом формы, цвета, количества и пространственного расположения.
- Игра «Праздник у зверят»:
  - Готовят угощения: «три морковки для зайцев», «два яблока для белок», «один торт для всех».
- Игра «Наведи порядок»:
  - Сортируют предметы по цвету, форме, размеру и количеству.
- Игра «Угадай, где спрятано?»:
  - По описанию находят предмет: «справа от шкафа, под полкой, круглый».
- Индивидуальные задания по карточкам:
  - Дети получают задания в зависимости от выявленных трудностей (например, только счёт, только формы и т.д.).

## **Тема 20. Итоговый контроль**

Практика – 1 час

Итоговая аттестация-финальная педагогическая диагностика

### **-УЧЕБНЫЙ ГРАФИК ПРОГРАММЫ**

<b>Год обучения</b>	<b>Дата начала обучения по программе</b>	<b>Дата окончания обучения по программе</b>	<b>Всего учебных недель</b>	<b>Количество учебных часов</b>	<b>Режим занятия</b>
2025-2026	01.09.2025	30.06.2026	42	84	очный

## **6. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

### **6.1. Материально-технические условия**

- Помещение № оборудованное по всем нормам санитарной и пожарной безопасности
- Компьютер (по 1 шт. в каждом помещении)
- Интерактивная доска (по 1 шт. в каждом помещении)
- Проектор (по 1 шт. в каждом помещении)
- Стол для учителя (по 1 шт. в каждом помещении)
- Стул для учителя (по 1 шт. в каждом помещении)
- Детские столы с регулируемыми ножками (по 2 шт. в каждом помещении)
- Детские стулья с регулируемыми ножками (по 15 шт. в каждом помещении)
- Ковер (по 1 шт. в каждом помещении)
- Шкаф для методических пособий (по 2 шт. в каждом помещении)
- Стеллаж для игрушек (по 2 шт. в каждом помещении)

### **6.2 Методическое обеспечение программы**

В образовательном процессе применяются такие педагогические технологии:

1) Игровая технология – которая объединяет достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. Их основная цель – обеспечение личностно-деятельного характера усвоения знаний, умений, навыков. Основным механизмом реализации являются методы вовлечения обучаемых в творческую деятельность.

2) Технология дифференцируемого обучения – которая ставит своей целью создание оптимальных условий для выполнения задатков, развития интересов и способностей воспитанников. Механизмом реализации являются методы индивидуального обучения.

3) Технология личностно-ориентированного обучения – организация воспитательного процесса на основе глубокого уважения к личности ребёнка, учёте особенностей его индивидуального развития, отношения к нему как к сознательному, полноправному и ответственному участнику образовательного процесса. Это формирование целостной, свободной, раскрепощённой личности, осознающей свое достоинство и уважающей достоинство и свободу других людей.

4) Информационные технологии – все технологии, использующие специальные технические информационные средства: компьютер, аудио-, видео-, теле- средства обучения.

5) Здоровьесберегающие технологии – создание комплексной стратегии улучшения здоровья обучающихся, разработка системы мер по сохранению здоровья детей во время обучения и выработка знаний и навыков, которыми должен овладеть обучающийся. Методы используемые при реализации программы: занятия с детьми осуществляется на основе деятельностного метода, позволяющего соотнести теоретический материал с практическими занятиями, метода цикличности, т.е. возврата к ранее пройденному материалу, игры, как основного вида деятельности дошкольника

### 6.3 Кадровое обеспечение программы

К реализации учебной программы допускаются педагогические работники с соответствующим уровнем профессионального образования, а также сотрудники, прошедшие обучение по программе профессиональной переподготовки (от 250 ч.) по педагогическому профилю, в случае наличия педагогического образования, но не соответствующего профилю деятельности (преподаваемым дисциплинам) – по программе повышения квалификации (от 16 ч).

### 6.4 Учебно-методическое обеспечение

Занятия по программе «Занимательная математика для дошкольников» осуществляются по пособиям, составляющим курс “Игралочка” авторов Петерсон Л.Г., Кочемасовой Е.Е.

Курс включает в себя:

1. Методические рекомендации для педагогов - Петерсон Л.Г., Кочемасова Е.Е. Игралочка. Практический курс математики для дошкольников: методические рекомендации. Ч. 1, 2. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2018.
2. Рабочие тетради для ребенка - Петерсон Л.Г., Кочемасова Е.Е. Игралочка: рабочая тетрадь. Математика для детей 3–4 лет. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2018.
3. Демонстрационный материал - Петерсон Л.Г., Кочемасова Е.Е. Демонстрационный материал. Игралочка. Математика для детей 3–4 лет. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2018.
4. Раздаточный материал - Петерсон Л.Г., Кочемасова Е.Е. Раздаточный материал. Игралочка. Математика для детей 3–4 лет. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2018.

В Программе предусмотрено использование различных видов дидактических игр по формированию элементарных математических представлений, а именно:

- На целенаправленное развитие восприятия цвета;
- На восприятие формы;
- На восприятие параметров величины;
- На количество предметов;
- На ориентировку в пространстве;
- На развитие логического мышления;
- На классификацию предметов по заданному признаку

Также в программе предусмотрено использование различных видов наглядно - образного материала, а именно:

- Наглядно - дидактический материал;
- Игровые атрибуты;
- «Живые игрушки» (воспитатели или дети, одетые в соответствующие костюмы);
- Стихи, загадки.

### 6.5 Список используемой литературы:

1. Петерсон Л.Г., Абдуллина Л.Э. Поддержка родителей в саморазвитии и педагогическом образовании как необходимое условие решения задач современного образования / Актуальные проблемы дошкольного образования: содержание и организация образовательного процесса в ДОУ: материалы XI Международной научно-практической конференции. – Челябинск: Изд-во ЗАО «Цицеро», 2013. – 396 с.
2. Петерсон Л.Г., Абдуллина Л.Э. Системно-деятельностный подход в дошкольном образовании // Повышение профессиональной компетентности педагога ДОУ. Выпуск 5 / Под ред. Тимофеевой Л.Л. М.: Педагогическое общество России, 2013. С.7-23.
3. Петерсон Л.Г. Деятельностный метод обучения: образовательная система «Школа 2000...» Построение непрерывной сферы образования. – М.: АПК и ППРО, УМЦ «Школа 2000...», 2007. – 448 с.
4. Петерсон Л.Г., Кочемасова Е.Е. Игралочка. Практический курс математики для дошкольников: методические рекомендации. Ч. 1, 2. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2018.
5. Петерсон Л.Г., Кочемасова Е.Е. Игралочка: рабочая тетрадь. Математика для детей 3–4 лет. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2018.
6. Петерсон Л.Г., Кочемасова Е.Е. Демонстрационный материал. Игралочка. Математика для детей 3–4 лет. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2018.
7. Петерсон Л.Г., Кочемасова Е.Е. Раздаточный материал. Игралочка. Математика для детей 3–4 лет. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2018.

## 7. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ

Для оценки результативности реализации и индивидуализации процесса обучения проводится педагогическая диагностика Обучающихся в форме устных индивидуальных или групповых опросов, предусмотренных образовательной программой, а также в ходе выполнения творческих работ на заданную тему с максимальной опорой на приобретенные знания, умения и навыки.

### Виды аттестаций и сроки проведения:

- **Входная аттестация:** проводится при наборе, на начальном этапе формирования коллектива или для учащихся, которые желают обучаться по данной программе не сначала учебного года и года обучения. Данный контроль нацелен на изучение: интересов ребенка, его знаний и умений, творческих способностей.
- **Текущая аттестация:** проводится в течение учебного года, возможен на каждом занятии, по окончании изучения модуля
- **Промежуточная аттестация:** проводится в конце I полугодия. Данный контроль нацелен на изучение динамики освоения предметного содержания учащимися и индивидуализации процесса обучения.
- **Итоговая аттестация:** проводится в конце обучения по дополнительной общеобразовательной программе. Данный контроль нацелен на проверку освоения программы, учет изменений качеств личности каждого учащегося.

### Формы аттестации:



- открытые занятия-праздник с самостоятельным исполнением учащимися разученных на занятиях песен и диалогов;
- педагогическое наблюдение за ходом выполнения творческих работ, их обсуждение;
- опрос, беседа (диалоги, монологи учащихся) с максимальной опорой на полученные знания.
- Итоговая аттестация проходит в форме сдачи творческого проекта на заданную тему, а также выполнения итоговой педагогической диагностики.

**Способы и формы выявления результатов:** опрос, наблюдение, самостоятельная работа, коллективный анализ творческих работ, итоговая педагогическая диагностика.

**Способы и формы фиксации результатов:** творческие работы учащихся, фото и видео процесса работы, портфолио.

**Формами контроля:**

- Педагогическое наблюдение в процессе выполнения заданий, игр, упражнений.
- Моделирование несложных игровых, диагностических ситуаций, в которых дети непосредственно участвуют.

**Способы и формы выявления результатов:** опрос, наблюдение, самостоятельная работа, коллективные работы, игры, итоговое занятие.

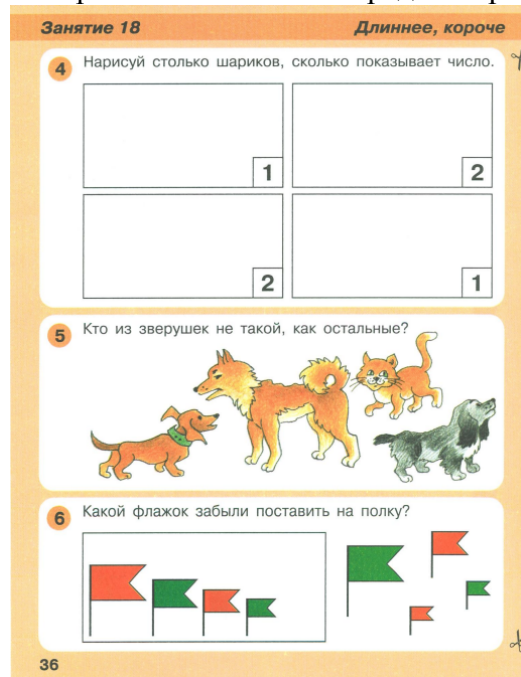
**Способы и формы фиксации результатов:** фото и видео процесса работы.

**Формы подведения итогов реализации образовательной программы**

## 8.ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

**Проведение педагогической диагностики (промежуточный контроль)**

Петерсон Л.Г. Рабочая тетрадь «Игралочка 3-4» стр. 36



**Проведение Итоговой педагогической диагностики**

Протокол результатов педагогической диагностики по дополнительной общеобразовательной программе «Занимательная математика для дошкольников» (3-4 года).

Форма проведения: наблюдение и моделирование несложных диагностических игровых ситуаций.

Педагогический работник, реализующий дополнительную общеобразовательную программу:

№ п/	Ф.И. ребенок	Результаты освоения программы				
		Умеет считать до 3, отсчитывать 3 предмета от большего количества.	Умеет узнавать и называть круг, треугольник, шар, находить в окружающей обстановке предметы, сходные по	Умеет сравнивать по высоте и длине путем приложения и наложения.	Различает пространственные отношения от себя: впереди – сзади, вверху – внизу, справа – слева.	Уровень усвоения программы в конце 1-го года обучения.
1						
2						
3						

#### Примеры игровых ситуаций диагностической направленности:

1. На середине стола находятся изображения 5 обезьянок и бананов.
  - Предложить детям угостить 3 обезьянок вкусными бананами.
2. На листе изображения 4 клоунов с разным цветом волос и круги и треугольники разного цвета и размера (шапочки).
  - Предложить для клоуна с желтыми волосами выбрать зеленую шапочку без углов.
  - Клоун с оранжевыми волосами просит надеть на него не красную шапочку с углами.
  - Клоун с красными волосами хочет, чтобы ему надели самую маленькую шапочку без углов.
  - Какой формы шапочка осталась? (треугольная), клоуну с какими волосами мы ее наденем? (с зелеными)

*Клоуны очень любят играть с шарами.*

- Предложить детям найти в группе предметы, которые имеют форму шара, и подарить их клоунам (мячик, яблоко, апельсин, шарик для тенниса...)
3. Подготовить 2 куклы разной высоты и 2 одинаковых шарфика разной длины.

- Предложить ответить одинаковые ли куклы по росту (по высоте). Взять высокую куклу и завязать ей длинный шарфик, а низкой кукле – короткий шарфик (ребенок правильно выбирает шарфы), но куклы говорят, что шарфы одинаковые.
  - Предложить доказать куклам, что выбранный шарф длиннее (короче), предложить сравнить шарфы путем приложения и наложения, выравнивая 2 конца
4. *Подготовить силуэты большого и маленького зайцев, 1 морковки. 1 капусты, 2 грибочков, 1 птички, 1 елочки, 1 березки; силуэты 2-х одинаковых домиков.*
- Предложить ребенку отправиться в гости к зайцам, которые живут в разных домиках.
  - Ходят в гости с пустыми руками? Чем можно порадовать зайцев? (морковка, капуста).
  - Предлагаю в правую руку взять морковку, а в левую – капусту.
  - Большой заяц любит капусту, а маленький – морковку (показать силуэты зайцев)
  - Где живут зайцы? (в лесу) . рассмотреть домики зверят (одинаковые)
  - Как узнать кто где живет?
  - **Перед** домиком большого зайчика растут 2 грибочка, а **над** домиком маленького зайца летает птичка, **впереди** домика большого зайца растет елочка, а **сзади** домика маленького зайца растет березка (ребенок расставляет силуэты на листочках с домиками)
  - Угощает большого зайчика капустой (называет в какой руке угощение), а маленького – морковкой.

1. По завершению дополнительной общеобразовательной программы дополнительной общеразвивающей программы «Занимательная математика для дошкольников» **основным результатом** должно стать продвижение детей в развитии познавательных процессов (внимание, память, речь, фантазия, воображение), мыслительных операций (анализ, сравнение, обобщение, классификация, аналогия), познавательного интереса, деятельностных способностей (исполнение правил игры, преобразование на основе понимания причины затруднения, самоконтроль), в общении (умение выполнять задачу вместе с другими детьми) и коммуникации (опыт изложения своей позиции, понимания, согласования на основе сравнения с образцом).

Для оценки результативности реализации и индивидуализации процесса обучения проводится педагогическая диагностика Обучающихся в форме наблюдения за деятельностью детей в рамках несложных, специально созданных образовательных ситуациях, которые можно проводить с детьми индивидуально или в небольших подгруппах (6–8 человек).

2. По завершению дополнительной общеобразовательной программы дополнительной общеразвивающей программы «Занимательная математика для дошкольников» рекомендуется проведение итогового занятия в форме игровой ситуации, в результате которой педагог отслеживает индивидуальный уровень овладения программой.

Показатели успешности освоения ребенком содержания программы:

- 1) Умеет считать до 3, отсчитывать 3 предмета от большого количества.

Воспитатель наблюдает за детьми либо моделирует диагностическую ситуацию. Например, задает детям (группе из 6-8 человек) вопросы о том, сколько предметов (тарелок, елочек, матрешек и т. п.) находится на столе (на доске, на полке и т. п.), просит принести 3 предмета (отсчитать от большего количества).

2 балла – правильно выполняет задание сам.

1 балл – может допускать ошибки, но исправляется сам или после наводящего вопроса взрослого.

0 баллов – допускает ошибки, не исправляет их даже после наводящих вопросов воспитателя.

- 2) Умеет узнавать и называть круг, треугольник, шар, находить в окружающей обстановке предметы, сходные по форме.

Воспитатель наблюдает за детьми либо моделирует диагностическую ситуацию.

Например, дает детям (группе из 6-8 человек) задание выбрать из лежащих на столе фигур (круги, квадраты и треугольники одного цвета и размера) круги (треугольники), при показе круга (треугольника, шара) ответить на вопрос: «Как называется эта фигура?», выбрать картинки с изображением предмета треугольной (круглой) формы (воспитатель называет и показывает треугольник и круг).

2 балла – правильно выполняет задание сам.

1 балл – может допускать ошибки, но исправляется сам или после наводящего вопроса взрослого.

0 баллов – допускает ошибки, не исправляет их даже после наводящих вопросов воспитателя.

- 3) Умеет сравнивать по высоте и длине путем приложения и наложения.

Воспитатель просит детей (группу из 6-8 человек) сравнить по высоте два столбика контрастной высоты, сравнить по длине две полосы контрастной длины.

2 балла – правильно выполняет задание сам.

1 балл – может допускать ошибки, но исправляется сам или после наводящего вопроса взрослого.

0 баллов – допускает ошибки, не исправляет их даже после наводящих вопросов воспитателя.

- 4) Различает пространственные отношения от себя: впереди – сзади, сверху – внизу, справа – слева.

Воспитатель просит детей (группу из 6-8 человек) рассказать, что (кто) находится впереди, сзади, сверху, внизу, справа, слева.

2 балла – правильно выполняет задание сам.

1 балл – может допускать ошибки, но исправляется сам или после наводящего вопроса взрослого.

0 баллов – допускает ошибки, не исправляет их даже после наводящих вопросов воспитателя

### **Проведение Итоговой педагогической диагностики**

Петерсон Л.Г. Рабочая тетрадь «Игралочка 3-4» стр. 64

- 4 Нарисуй столько точек, сколько показывает число.

3	1	2	3	2

- 5 С какой стороны от машинки стоит высокая пирамидка, а с какой — низкая? Поровну ли в пирамидках колечек?



- 6 Собери в красный мешочек пуговицы с двумя дырками, а в синий — пуговицы, в которых три дырки. Сколько пуговиц в каждом мешочке? Сколько всего круглых и сколько треугольных пуговиц? Сколько больших и сколько маленьких пуговиц?

